

INSERER DISK 1 à face 1
environ UCPM - ~~POIS DISK 5 face 2~~
DAKAR 4 X 4
"DAKAR"

DAKAR 4 X 4 est un logiciel de simulation qui vous fera revivre l'aventure du rallye en Afrique.

Vous serez confronté(e) à cinq concurrents et devrez habilement concilier conduite sur piste et pilotage à la carte tout en évitant les dangers du désert africain.

Serez-vous le premier à Dakar ?

Achat de matériel

Dans un premier temps, vous achetez la nourriture nécessaire à votre survie dans le désert et les pièces de rechange qui vous permettront de réparer en cas d'accident.

Une certaine somme, nécessaire à la préparation du rallye vous est initialement allouée. Vous faites apparaître votre choix en utilisant les flèches verticales, puis augmentez ou diminuez les valeurs correspondantes en agissant sur les touches + et -.

Pour passer à la suite, positionnez vous sur SUITE, puis tapez ENTER. Le plein de carburant est fait automatiquement et doit vous permettre d'atteindre Dakar, si vous terminez la course dans les temps.

Votre temps est compté, ne vous arrêtez pas inconsidérément pendant la course et attention aux collisions qui coûtent cher en pièces détachées et vous retardent !

Départ de la course

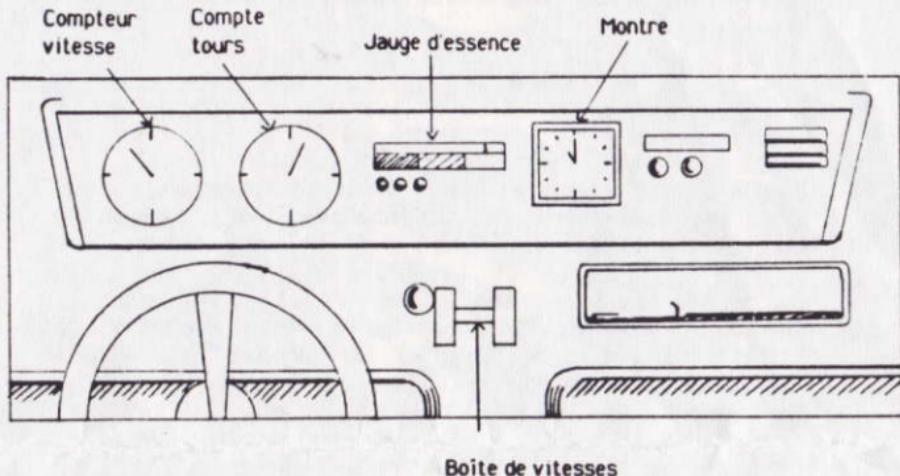
Les cinq concurrents prennent le départ un par un. Vous partez ensuite et tâchez de les rattraper pour arriver à Dakar en bonne position.

ATTENTION. Vous pouvez quitter la piste pour prendre un raccourci et semer vos concurrents.

Bien sûr, vous roulez moins vite et sur un terrain difficile où les ennuis mécaniques risquent de se produire. Mais votre position et celle de vos concurrents sur la carte vous permettra de vous repérer, et, qui ne prend pas de risque !... Surtout, évitez les pierres et les obstacles qui défilent, chaque collision vous coûtera cher en pièces détachées.

LA COURSE

1 - LE TABLEAU DE BORD



2 - LES COMMANDES

- Clavier :

Les flèches horizontales agissent sur le volant.

Les flèches verticales permettent d'accélérer et de décélérer.

Pour changer de vitesse, appuyer sur les touches numériques 0, 1 ... 4.

- Manette :

Les directions gauche et droite agissent sur le volant.

Les directions haut et bas permettent d'accélérer et de décélérer.

Pour changer de vitesse, appuyez d'un geste bref et sec d'abord sur le bouton tir, puis agissez verticalement sur le manche.

3 - LA CONDUITE

Attention : Un certain nombre de paramètres de conduite ont été simulés de façon réaliste.

- le virier de vitesse : vous devez prendre en considération les possibilités de chaque vitesse et vérifier votre compte tour.

Ainsi, passez la première en accélérant raisonnablement, puis la seconde, etc... jusqu'à la quatrième où vous atteindrez votre pleine vitesse. Si vous décelérez trop, repartez d'une vitesse inférieure, sinon vous n'aurez pas de puissance.

- le dérapage : si vous mordez à trop grande vitesse dans le bas-côte, et dérapez, vous risquez les ennuis mécaniques ! Par contre, vous pouvez négocier votre sortie de piste dans de bonnes conditions et même rouler à la carte dans le désert.

Pour doubler vos concurrents, déportez-vous bien sur le côté qui vous convient et amorcez assez tôt la manœuvre.

- en cas de collision avec un autre concurrent, votre véhicule est stoppé et vous devez redémarrer, c'est donc une perte de temps et de pièces détachées.

M I S E F N R O U T E

4.1 Sur cassette Thomson

Sur T07 70, introduire la cartouche BASIC

Après avoir branché l'ordinateur domestique, le relier au téléviseur et au lecteur de cassette, puis mettre téléviseur et ordinateur sous tension

Introduire la cassette dans le lecteur de cassette

- Sur les micro-ordinateurs T07 70 : sélectionner le chargement cassette en appuyant sur 2 UN PROGRAMME ENREGISTRE

- Sur le micro-ordinateur M05 : sélectionner le chargement cassette en tapant "RUN", suivi de ENTREE

- Sur M06 et T08, vous avez le choix entre les 2 BASIC (256 et 512 K, et BASIC 1.0) Testez pour commencer le BASIC 1.0 puis suivez la procédure ci-dessus La plupart des programmes fonctionnent de cette façon

Neanmoins, en cas de mauvais fonctionnement, choisissez le BASIC 512 K ou 256 K, tapez DEVICE "CASS" puis ENTER Tapez ensuite RUN puis ENTER

4.2 Sur disquette

- Sur les ordinateurs Amstrad.

Introduisez une disquette CPM, tapez | CPM, puis ENTER

Tapez ensuite LOADER puis ENTER

| est obtenu en appuyant simultanément sur SHIFT et Ø

- Sur les ordinateurs Thomson, tapez

RUN LOADER

- Sur les Compatible PC

Mettre la disquette et allumer l'ordinateur

Tapez DAKAR puis entrée

Pour interrompre une partie, tapez CNT A

Maintenant que tout est prêt, en piste !